Cassandra Crossing/ Extended Play

(434) Riflessioni sulla Rete di oggi, tra Baricco e Spielberg.

Cassandra Crossing/ Extended Play

(434) Riflessioni sulla Rete di oggi, tra Baricco e Spielberg.

Figure 1:

2 marzo 2019—Cassandra, con un annetto di ritardo, ha fruito in rapida successione del film di Spielberg "*Ready Player One*" e del libro di Baricco "*The Game*", ed è rimasta colpita da due opere così diverse, ma che condividono la centralità dei videogame nella narrazione.

Il film è passato abbastanza ignorato dal pubblico, in parte giustamente; si tratta del solito film molto ben fatto ma "plasticoso" (tipo Marvel o Disney), che fa della correttezza politica e dell'adeguatezza ai temi di moda la sua unica fonte di ispirazione.
Ritroviamo la solita avventura di un gruppo di giovani adolescenti che vivono nel solito futuro, dove la realtà aumentata e virtuale li aiuta a sopportare una vita miserabile in uno scenario di periferia urbana iper-degradata.
L'immancabile riscatto finale avviene ovviamente nel virtuale, grazie ad un esercito di personaggi dei videogame più famosi, mentre il più ordinario arresto del cattivissimo avviene nel mondo reale.

Nessuna analisi dei perché e dei percome, massima superficialità ed ennesima occasione mancata dal genio che ha creato "I predatori dell'Arca Perduta". Consigliato, se vi piacciono i videogame e avete due ore in cui non sapete proprio cosa altro fare.

Il libro è il "remake" aggiornato de "I Barbari: saggio sulla mutazione", pubblicato nel lontanissimo 2006, quindi poco dopo la nascita di Cassandra. E' certamente un'opera di indubbio spessore, molto più riuscita e "conclusa" della precedente.

L'autore, il cui ego trasuda da ogni singola pagina ed anche dalla rilegatura, espone con un approccio top-down molto strutturato le sue idee ed elucubrazioni sulla Rete e sul mondo.

Non dice mai esplicitamente che il libro sia una descrizione della rete di oggi, ma lo lascia intendere quasi ad ogni passo .

Tra le cose positive; si tratta sempre di idee intelligenti e stimolanti, che valgono senz'altro la pena di essere ascoltate.
Tra le cose negative; si tratta ancora delle opinioni di una persona che non ha mai vissuto la Rete sotto la superficie, ma tenta, talvolta senza successo, di spiegarne alcuni meccanismi e di raccontare pillole di storia della Silicon Valley anni '70 ed '80 senza essersi mai "sporcato le mani" coll'olio dell'informatica.

L'idea guida è che lo stato attuale della rete sia la realizzazione di una filosofia e di un progetto concepito laggiù da ingegneri, maschi e bianchi (vero) tutti fricchettoni ed alternativi, che desideravano un mondo come quello di oggi.
Ed il metodo utilizzato nel libro è l'elaborazione di una mappa del "territorio" che ne permetta la comprensione, fornendo un quadro generale senza offuscarlo con i dettagli.

Punto di vista e metodo interessanti ma secondo Cassandra assolutamente errati.

Il mondo di oggi è il frutto di una serie di tecnologie rivoluzionarie, assolutamente non meditate e "disegnate" da un punto di vista filosofico e strategico, che senza nessun progetto o fine ed in maniera quasi casuale hanno trasformato il futuro di allora nel nostro presente. Sia nel bene che nel male, ma senza nessuna "strategia".
Ed il fatto di elaborare una mappa per trovare un senso nascondendo i particolari per rivelare il quadro generale produce, a parere di Cassandra, quello che l'autore pensava, magari non in maniera completamente cosciente, sin dall'inizio. Una profezia autoavverantesi, insomma.

Ma perché affiancare in questo articolo due opere in cui i videogame "sono" la struttura del mondo, fino al punto di imitarne il titolo?

E' vero, come sostiene Baricco, che il mondo di oggi sia in buona sostanza, l'evoluzione filosofica e pilotata di "Space Invaders"?

La risposta di Cassandra richiederebbe un altro libro, che probabilmente nessuno pubblicherebbe e sarebbe senz'altro troppo noioso, sia da scrivere che da leggere.
L'idea guida del libro di Cassandra sarebbe che il videogame era ed è una sovrastruttura, una interfaccia utente della Rete.

Confondere l'interfaccia con lo scopo del programma è un madornale errore, ma bisogna essersi sporcate le mani e le braccia nell'informatica per molti anni per arrivare, a "pelle", a questa semplice verità.

Economia e risorse umane e naturali sono sempre lì a plasmare anche la Rete; c'è un disperato bisogno di una geopolitica dell'informazione, una "infopolitica" i cui esperti, ahimè, ancora non sembrano essere tra noi.

By Marco A. L. Calamari on February 11, 2021.

Canonical link